HEIMDALL



HEIMDALL

Inhaltsverzeichnis

Seite

Vorwort 2

Einleitung 4

Ladeanweisungen 10

Handbuch-Schutzsystem 12

Attributpunktevergabe 12

Wettbewerb im Axtwerfen 13

Schweinejagd 13

Bootkampf-Prfung 14

Das Hauptspiel 14

Wahl Ihrer Crew 14

Die Weltkarten 15

Welt 1 - Midgard 15

Welt 2 - Utgard 15

Welt 3 - Asgard 15

Der Gegenstandsbildschirm 16

Der Kampf-Bildschirm 19

Benutzung von Magie 21

Truhenfallen 21

Steuerungen 22

Axtwerfen 22

Schweinejagd 22

Bootkampf 22

Character-Wahlbildschirm 23

Kartenbildschirm 23

Bildschirm der Gegenstnde 23

Das Hauptspiel 24

Kampfbildschirm 24

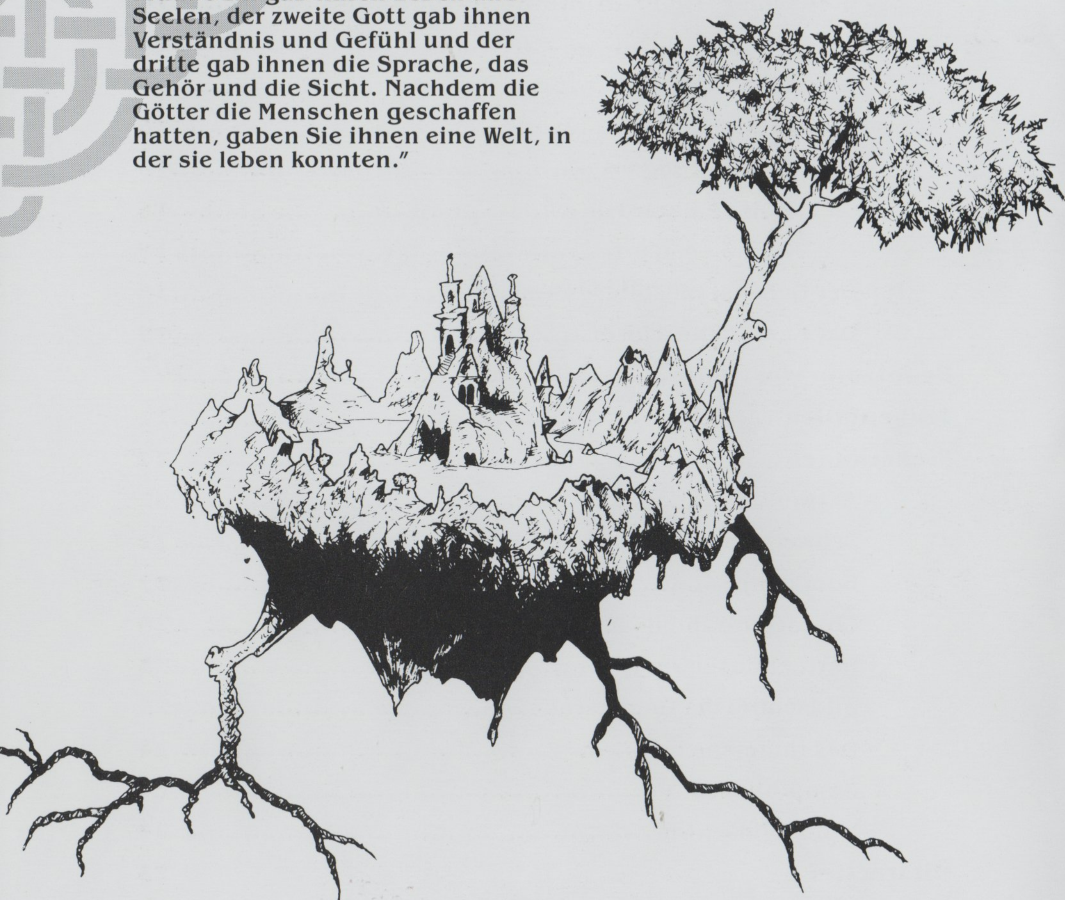
Ladenbildschirm 24

Mitarbeiter 25

Vorwort



Eine Frage der Wikinger war: "Wo kommen die Menschen her, die die Erde bewohnen?". Snorri Sturluson, der große Gelehrte und Historiker aus Island, gab ihnen folgende Erklärung: "Eines Tages vor langer, langer Zeit lief Odin, der große Gott des Himmels, mit seinen zwei Brüdern den Strand entlang. Da fanden Sie zwei Planken Treibholz in der Gestalt eines Mannes und einer Frau. Odin gab ihnen Leben und Seelen, der zweite Gott gab ihnen Verständnis und Gefühl und der dritte gab ihnen die Sprache, das Gehör und die Sicht. Nachdem die Götter die Menschen geschaffen hatten, gaben Sie ihnen eine Welt, in der sie leben konnten."



Die Wikinger sahen die Welt als eine flache Scheibe, die von einem unermeßlichen Ozean umgeben war. Das Land am äußeren Kstenstreifen dieses Ozeans war von Riesen bewohnt und hieß Utgard. In der Mitte der Weltscheibe befand sich ein Land mit dem Namen Midgard, in dem die Menschen lebten. Und die Götter hatten sich ihr eigenes Reich geschaffen, eine hohe Zitadelle im Zentrum von Midgard, welches Asgard hieß. Asgard war durch eine gewaltige Mauer befestigt und ber eine große Regenbogenbrcke, die Bifröst hieß, mit der Welt verbunden. Obwohl die Welt als eine Scheibe betrachtet wurde, wies sie drei Ebenen auf, Asgard auf der höchsten, Midgard in der Mitte und darunter Utgard.

Die uralte Esche, der Weltbaum Yggdrasail, hielt diese drei Welten zusammen und bildete das Zentrum des Universums. Hier wrden die Götter jeden Tag zusammenkommen, um ihren Rat abzuhalten. Die Zweige des Universums reichten bis hoch in den Himmel und die Wurzeln erstreckten sich tief in die Erde dieser Welten. Am Fuße des Baumes befand sich der Brunnen des Schicksals, die Quelle aller Weisheit, der von drei Nornen, den Riesenjungfern, behtet wurde, die in den Wolken über der Regenbrcke lebten. Die Nornen entschieden das Schicksal der ganzen Menschheit und der Götter. In den höchsten Zweigen von Yggdrasail lebte ein Adler, der sich mit der Schlange Nidhögg bekriegte, die unaufhaltsam an den Wurzeln des gewaltigen Baumes nagte. Das gesamte Universum wurde durch Yggdrasail zusammengehalten, doch der Baum wurde trotz des heilenden Wassers aus dem Schicksalsbrunnen immer schäwcher.

Die Welt selbst war von dem Tag an verloren, an dem sie geschaffen und die Samen der Zerstörung gepflanzt wurden. Das Schicksal der Götter sollte sich in der 'Ragnarök' verwirklichen, einer Zeitepoche, in der Verwirrung und Untergang über die Welt hereinbrechen würde und sich die Götter zur endgültigen Schlacht versammelten.

Einleitung

HEIMDALL

©'9



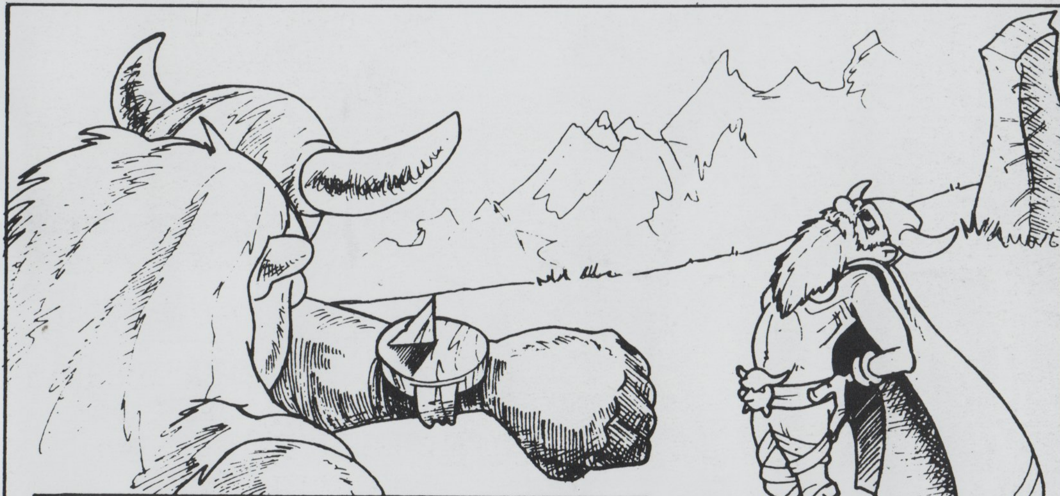
Vor langer, langer Zeit schuf Odin, der Götterkönig von Valhalla und Asgard, die Wikingermenschen in der Form der Götter (jedoch ein wenig kleiner). Ihre äußere Erscheinung bereitete ihm große Freude, doch als er sich genauer umsah, entdeckte er, daß in Valhalla nicht genug Platz für seine Schützlinge war, so ....



...schuf er die Welt und einen 8. Tag, doch entdeckte er sehr bald, daß die Dienstage nun zu weit auseinander lagen.



Die Götter liebten Ihre Kinder und zu Anfang hatten beide häufigen Kontakt miteinander. Die Götter würden zu den Menschen hinabkommen und mit ihnen über Dinge sprechen, die sie nicht verstehen konnten. Doch sie lächelten und nickten mit ihren Köpfen, hauptsächlich weil die Götter ein wenig größer als sie selbst waren.

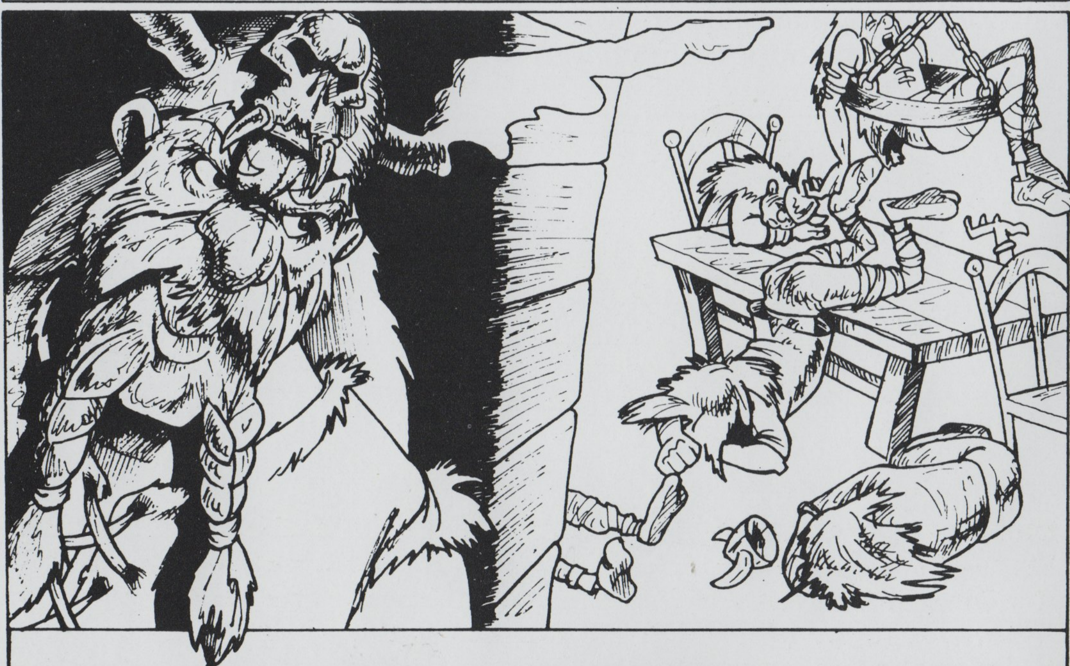


Doch die Götter waren sich ihrer Geschöpfe bald überdrüssig geworden und besuchten Sie nur noch selten.

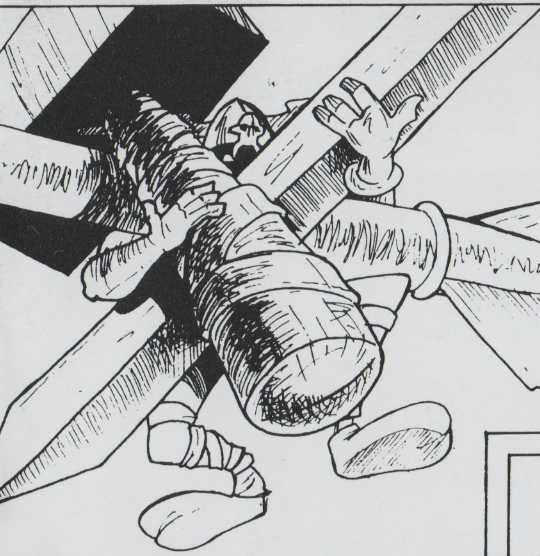




Nach den Legenden der Wikinger würde die Zeitepoche Ragnarök bald über die Welten hereinbrechen, und eines Nachts wurden die Götter von ...



Loki, dem Gott des Bösen, in einen tiefen Schlaf verzaubert, denn er war der Ansicht, daß die guten Götter eine zu große Chance in der kommenden Schlacht haben würden.



So schlich er sich nach
Valhalla, und stahl die
Waffen der Götter.
Darunter Odins
Schwert, Freys Lanze
und Thors Hammer.



Und als die Götter erwachten, bemerkten sie den Diebstahl und ihre Verzweiflung war groß. Sie wußten, wer sie bestohlen hatte und daß der Dieb die Waffen auf die Erde niedergeworfen hatte. Doch war es ihnen nicht möglich während der Zeitepoche Ragnarök zur Erde hinabzusteigen, es sei denn, als Sterbliche.

Erst als Frey einen Plan entworfen hatte, mit dem sie ihre Waffen wiedererlangen konnten, beruhigten sich die Götter und Odin war zufrieden ...





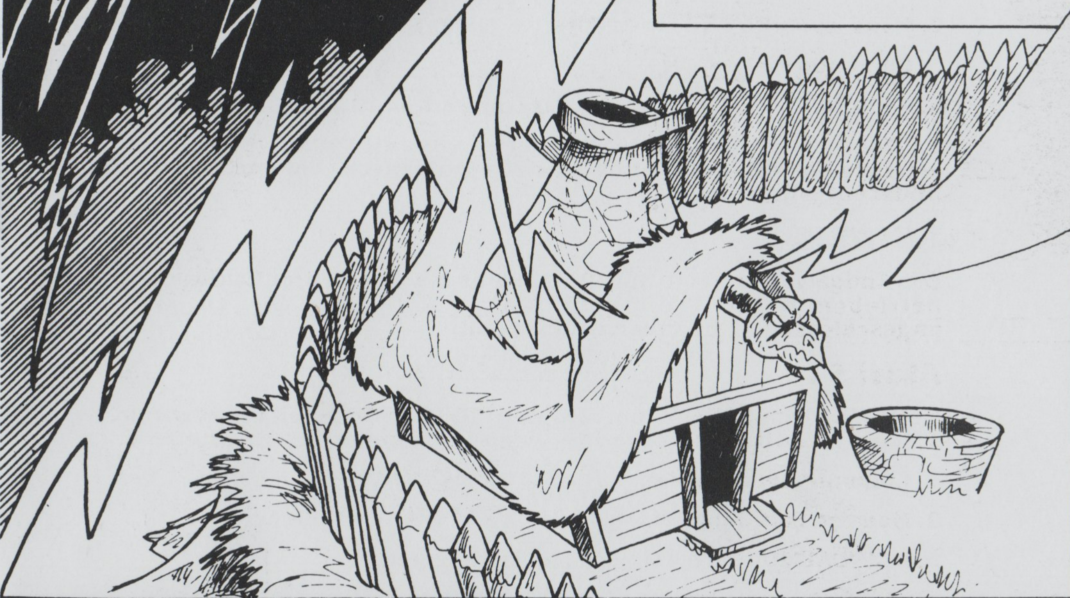
Doch wir brauchen einen Freiwilligen.

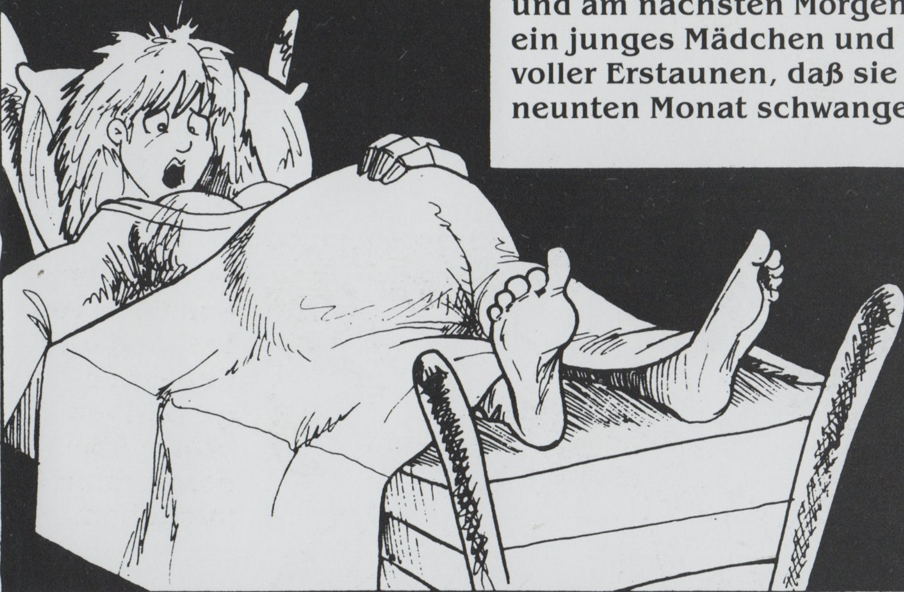
Thor sprang auf, um sich selbst der Aufgabe anzunehmen.





Er reiste bis ans Ende von Valhalla und ließ einen gewaltigen Sturm über dem Himmel aufziehen.


Und tief unten in einem Wikingerdorf im Norden umhüllte der Sturm eine der vielen Hütten ...


und am nächsten Morgen erwachte ein junges Mädchen und entdeckte voller Erstaunen, daß sie im neunten Monat schwanger war!

Ladeanweisungen

Commodore Amiga

HEIMDALL benötigt ein Amiga-Gerät mit mindestens 1 Megabyte an RAM.

1. Computer ausschalten.

2. Maus an Port 1 und einen Joystick an Port 2 anschlieaen.

3. Computer einschalten.

4. Amiga KICKSTART-Diskette in das Laufwerk legen. (Nur Amiga 1000).

5. Wenn das 'Workbench'-Icon erscheint, HEIMDALL-Diskette 0 einlegen. Das Spiel lädt und startet automatisch. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen.

HINWEIS

Die Amiga-Version von HEIMDALL kann mit bis zu drei Laufwerken betrieben werden, d.h. ein Amiga A500 mit bis zu zwei angeschlossenen, externen Laufwerken.

Atari ST

HEIMDALL benötigt ein Atari 520- oder 1040 ST-Gerät mit mindestens 1 Megabyte an Speicherkapazität, einen Farbmonitor und ein Laufwerk.

1. Computer ausschalten.

2. Maus an Port 0 und einen Joystick an Port 1 anschließen.

3. HEIMDALL-Diskette 0 in das Laufwerk legen.

4. Computer einschalten. Das Spiel lädt und startet automatisch. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen.

IBM PC & 100% kompatible Geräte

HEIMDALL benötigt einen IBM-kompatiblen Computer mit mindestens 640K Speicherkapazität, ein Laufwerk und eine EGA- oder VGA-kompatible Vidiokarte.

Wir empfehlen die Benutzung einer Microsoft™-kompatiblen Maus oder eines Analog-Joysticks, einer Roland™-, Adlib™- oder Soundblaster-Soundkarte.

Spiel von der Diskette betrieben:

1. Computer ausschalten.

2. Maus oder Joystick anschlieaen.

3. DOS-Diskette einlegen (wenn von Diskette aus gebootet wird).

4. Computer einschalten.

5. Wenn der Cursor erscheint, HEIMDALL-Diskette 0 in Laufwerk A oder B legen.

6. 'A:' oder 'B:' eingeben (entsprechend des Laufwerkes, in das die Diskette eingeführt wird) und RETURN drücken.

Installierung auf einer Festplatte

1. Computer mit DOS booten.

2. HEIMDALL-Diskette 0 in Laufwerk A oder B legen.

3. 'A:' oder 'B:' eingeben (entsprechend des Laufwerkes, in das die Diskette eingeführt wird) und RETURN drücken.

4. 'INSTALL' eingeben und RETURN drücken.

5. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen.

HEIMDALL von einer Festplatte spielen

1. Computer mit DOS booten.

2. 'C:' eingeben (ist die Festplatte nicht C:, richtigen Buchstaben eingeben.

3. '\HEIMDALL' eingeben und RETURN drücken.

Diskettenschutz

Ihre HEIMDALL-Disketten sollten immer schreibgeschützt sein. Sie verhindern dadurch, daß Sie versehentlich Daten löschen und schützt Ihre Disketten vor Virusinfektionen.

Handbuch-Schutzsystem

Nachdem Sie das Spiel geladen haben, werden Sie zum Zweck einer Schutzkontrolle aufgefordert, im Handbuch nachzuschlagen. Sie müssen dazu ein Wort aus dem Handbuch eingeben, auf das durch eine Seitenzahl, Zeilenzahl, Wortzahl wie folgt verwiesen wird:

Bitte geben Sie das folgende Wort ein:	SEITE 12 ZEILE 1 WORT 1
Das Wort ist:	Nachdem

HINWEIS

Titel und Überschriften werden dabei nicht berücksichtigt.

HEIMDALL spielen

Wenn Sie HEIMDALL geladen haben, erscheint ein Optionenbildschirm, der aus drei Kästen besteht. Sie werden nun aufgefordert, eine der folgenden Optionen zu wahlen:

(1) Gesichertes Spiel laden.

(2) HEIMDALL ohne Attributpunktevergabe spielen.

(3) HEIMDALL mit Attributpunktevergabe spielen.

Wählen Sie (1), werden Sie aufgefordert, die Diskette mit Ihrem gesicherten Spiel in das Laufwerk Ihres Computers einzulegen.

Wählen Sie (2), gehen Sie direkt zum Character-Wahlbildschirm über und erhalten einen Attributpunktestand von 50%. Das bedeutet, daß Ihnen nur die erste Hälfte der auf dem Bildschirm zur Verfügung stehenden Crew zur Wahl angeboten wird. Unter der übrigen Crew befinden sich einige sehr mächtige Characters, daher empfehlen wir, daß Sie versuchen, einen hohen Attributpunktestand zu erreichen.

Wählen Sie (3), gehen Sie sofort zum ersten Abschnitt der Attributpunktevergabe, dem Axtwerfen, über.

HEIMDALL ist in zwei verschiedene Abschnitte unterteilt. Der erste Teil konzentriert sich auf den jungen Heimdall, der sich anhand einer Reihe von Prüfungen vor seiner Dorfgemeinde als würdiger Krieger der Wikinger auszeichnen muß.

Teil 1

In diesem Teil wird die Punktzahl Ihrer Attribute festgestellt. Diese Punktzahl ist aus zweierlei Grnden wichtig: erstens, um Ihre persönlichen Attribute zu bestimmen, die sich auf mehrere Kategorien verteilen - darunter: Stärke, Geschicklichkeit, Gesundheit usw. - und zweitens, damit Sie sich Ihr Team an Gefolgsmnnern wählen können. Sie müssen sich dazu fünf zustzliche Crewmitglieder von bis zu 30 zur Verfügung stehenden Characters aussuchen, die Sie auf Ihrer Mission begleiten werden. Dabei kommt es auf die Punkte an, die Sie sich in diesem Spielabschnitt erwerben. Es kann z.B. vorkommen, daß Sie aufgrund einer niedrigen Attributpunktezahl von 30 zur Verfügung stehenden Characters nur eine Auswahl von 21 haben. Um Attributpunkte zu erzielen, mssen Sie an drei Prüfungen teilnehmen. Diese sind wie folgt:

a) Wettbewerb im Axtwerfen

Heimdall findet sich in einer Situation verwickelt, die er nicht verstehen kann, bis ihn die Dorfältesten eines Tages zur Seite nehmen und ihm erklären, daß er selbst der Junge sei, von dem in den Legenden soviel gesprochen wurde.

Sie haben zehn Äxte, mit denen Sie die acht Zöpfe von Helga der Bardame abschlagen müssen. Da dies aber leider das erste Mal ist, daß Sie in der Dorfschenke eingekehrt sind, und Sie das starke Ale nicht vertragen, hat Ihr Sehvermögen nachgelassen und Ihre Hand angefangen zu zittern. Dieser Abschnitt ist abgeschlossen, wenn Sie alle zehn Äxte geworfen oder alle acht Zöpfe abgeschlagen haben. Ihr Punktestand hängt von der Genauigkeit Ihrer Würfe ab.

b) Schweinejagd

Nachdem Sie die Dorfschenke verlassen haben, stehen Sie immer noch unter dem Einfluß des starken Ales - man führt Sie auf die Schweinefarm des Dorfes und trägt Ihnen auf, eins der Schweine einzufangen. Um Ihre Aufgabe zu erschweren, wurde das Schwein eingefettet, so kann es passieren, daß es Ihren Händen entgleitet. Sie haben nur wenig Zeit, um das Schwein einzufangen. Die Zeit wird durch die sich drehende Axt am unteren Bildschirmrand angezeigt. Erreicht diese Axt den rechten Bildschirmrand, ist das Spiel zu Ende. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie das Schwein in die Ecke treiben! Es wird zuerst eine Weile warten, dann plötzlich angreifen und Sie umrennen, wobei Sie kostbare Zeit verlieren. Ihr Punktestand in dieser Prüfung hängt von der Schnelligkeit ab, mit der Sie das Schwein einfangen.

Bootkampf-Prüfung

Sie wurden nun hinunter zum Hafen geführt, in dem alle großen Wikinger-Beiboote vertäut liegen. Auf einem der Boote befindet sich ein Sack mit Goldmnzen. Sie sind eifrig darauf bedacht, diese Münzen in Ihren Besitz zu bringen, so sind Sie flink auf das Langboot mit den Münzen gesprungen. Um diese jedoch aufsammeln zu können, müssen Sie vom Ausgangspunkt auf die linke Seite rennen. Der Sack wurde dort an den Bug des Bootes gebunden. Um den Sack jedoch erreichen zu können, mssen Sie sich Ihren Weg an mehreren bewaffneten Wachtposten vorbeikämpfen und dann mit dem Sack zum Ausgangspunkt zurückkehren. In diesem Abschnitt spielen Sie gegen die Uhr, wobei die Zeit wieder durch die sich von links nach rechts drehende Axt am unteren Bildschirmrand angezeigt wird. Ihr erreichter Punktestand in diesem Abschnitt hängt von Ihrer Schnelligkeit ab, mit der Sie den Sack Münzen in Ihren Besitz bringen. Die Prüfung ist abgeschlossen, wenn Sie über Bord gehen, von einem der Wachtposten getroffen werden, die Zeit abgelaufen ist oder Sie erfolgreich den Sack in Ihren Besitz gebracht haben.



Teil Zwei - Das Hauptspiel

Nachdem Sie Ihre Attributpunkte in Teil 1 errungen haben, beginnen Sie nun mit Teil 2, dem eigentlichen Spiel, in dem Sie Heimdall auf seiner Mission steuern. Die Zeitepoche Ragnarök steht kurz vor dem Anbruch. Als Auserwhälter ist es nun Ihre Aufgabe, die Welt der Wikinger zu erforschen, Ihre Augen wachsam offenzuhalten, zu kämpfen und auf der Suche nach den Waffen der Götter Rätsel zu lösen.

Dabei handelt es sich um folgende Waffen:

1) Thors Hammer 2) Freys Lanze 3) Odins Schwert

Aus diesen setzt sich Ihre Hauptmission des Spiels zusammen. Doch müssen Sie auf Ihrem Weg mehrere Untermissionen erfüllen, bevor Sie den Gegenstand am Ende eines Levels erreichen.

Wahl Ihrer Crew

Bevor Sie sich auf Ihre Mission begeben, werden Sie aufgefordert, Ihre Crew von einer bestimmten Anzahl an Characters zu wählen, die von Ihrem Erfolg im ersten Spielabschnitt abhängt. Unter diesen befinden sich Personen verschiedener Berufe - Krieger, Zauberer, Diebe, Schiffbauer, Aufseher usw. Auf dem Bildschirm werden jedoch alle Characters, die über Kampffähigkeiten verfgen, durch das Krieger-Bild repräsentiert, d.h. Krieger, Aufseher, Diebe usw. und der Rest durch das Bild des Zauberers gekennzeichnet, d.h. Zauberer, Schiffbauer, Navigationsoffizier.

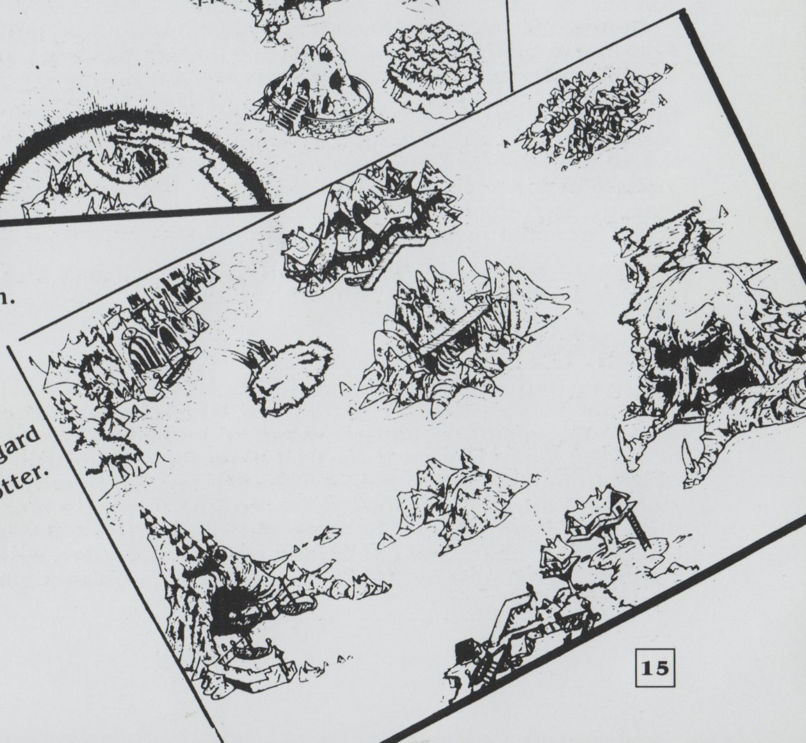
Die Weltkarten



Welt 1 - Midgard -
Die Welt der Menschen.



Welt 2 - Utgard -
Die Welt der Riesen.



Welt 3 - Asgard
- Heimat der Götter.

WAHL EINER GRUPPE ALS BEGLEITUNG ZU EINER INSEL

Wenn Sie zu einer Insel reisen, können nur 3 Leute mit Ihnen gehen, während die übrigen 3 (oder tote Characters) auf dem Boot bleiben. Um die drei Characters zu wählen, die Sie als Begleitung mitnehmen möchten, klicken Sie einfach auf das Bild des gewünschten Characters mit dem linken Mausknopf. Sein Gegenstandskasten wird dadurch markiert und zeigt an, daß er gewählt wurde. Wählen Sie mehr als drei Characters, wird einer der gewählten gelöscht und nur drei verbleiben markiert auf dem Bildschirm. Haben Sie sich weniger als 3 Personen ausgesucht, wählt der Computer automatisch die ersten zur Verfügung stehenden Characters, um Ihre Gruppe zu ergänzen. Möchten Sie eine Person abwühlen, klicken Sie einfach mit dem rechten Mausknopf auf dessen Bild.

Der Gegenstandsbildschirm

Der Gegenstandsbildschirm kann abgerufen werden, indem Sie auf das Helm-Icon auf dem Kartenbildschirm klicken oder indem Sie an einem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels ' I' drücken. Der Bildschirm fhrt die Characters auf, die Sie als Begleitung gewählt haben. Unter ihren Bildern befinden sich Gegenstände, die diese Personen bei sich tragen. Die Pfeile neben diesen Gegenständen werden dazu benutzt, die Gegenstände abzurufen, die nicht im Kasten aufgeführt sind.

Wenn Sie den Gegenstandsbildschirm von Ihrem Boot aus abrufen (d.h. von der Weltkarte), erscheinen die Bilder der toten Personen und deren Namen halbschattiert. Ihnen ist es jedoch weiterhin möglich, diesen Personen Gegenstände zu entnehmen und zu geben, doch können Sie sie erst wieder auf eine Insel mitnehmen, wenn sie wiederbelebt wurden.

Rufen Sie den Gegenstandsbildschirm von einer Insel aus ab, erscheinen alle auf dem Boot zurückgelassenen Personen schattiert. Sie können diesen Characters weder einen Gegenstand entnehmen noch geben. Wurde ein Character Ihrer Gruppe whrend der Reise zur Insel getötet, erscheint dieser wie oben halbschattiert, und Sie können ihm Gegenstände entnehmen und geben.

Hier eine Zusammenfassung der auf diesem Bildschirm zur Verfügung stehenden Befehle:

BENUTZEN

Um einen Gegenstand zu benutzen, klicken Sie einfach auf diesen und dann auf das ' BENUTZEN'-Icon. Ihnen wird daraufhin mitgeteilt, ob Sie diesen Gegenstand benutzen können oder nicht. Wenn Sie es zwar benutzen können, sich jedoch an einem falschen Ort befinden, um davon Gebrauch zu machen, werden Sie darüber informiert. Wenn Sie sich am richtigen Ort befinden, kehren Sie zum Spiel zurck und können die Auswirkung Ihres Befehls betrachten. Ein Beispiel fr den ' BENUTZEN'-Befehl ist das Öffnen von Türen. Stellen Sie sich einfach vor eine verschlossene Tür, rufen Sie den Gegenstandsbildschirm ab,

wählen Sie den Schlüssel, mit dem Sie versuchen möchten, die Tür aufzuschließen, und klicken Sie dann auf ' BENUTZEN'. Sie kehren daraufhin zum Spiel zurück, und wenn es sich bei dem gewählten Schlüssel um den richtigen handelt, öffnet sich die Tür. Wenn der Schlüssel der falsche war, erscheint eine entsprechende Nachricht.

UNTERSUCHEN

Um einen Gegenstand zu untersuchen, wählen Sie einfach einen und klicken dann auf ' UNTERSUCHEN'. Daraufhin erscheint eine kurze Beschreibung des Gegenstandes. Wenn es sich bei diesem Gegenstand um eine Zauberschriftrolle handelt und der Character, der diese untersucht, zur Entzifferung des Zaubers über ausreichende Runenkenntnisse verfügt (siehe Abschnitt ' Benutzung von Magie'), erscheint die Schriftrolle in Form zweier Runen. Wenn Sie die Schriftrolle entziffern, wird Sie bersetzt.

VERTEILEN

Um einen Gegenstand von einem Character auf einen anderen zu bertragen, klicken Sie auf ' VERTEILEN' und dann auf den Character, dem Sie den Gegenstand geben möchten. Wenn dieser Character, über einen ausreichenden Speicherplatz verfügt, so können Sie ihm den Gegenstand geben. Kann er jedoch keine weiteren Gegenstände mehr tragen, erscheint eine entsprechende Nachricht.

AUSRANGIEREN

Um einen Gegenstand zu entfernen, klicken Sie auf ' AUSRANGIEREN'. Sie werden daraufhin gefragt, ob Sie dies wirklich tun möchten, und wenn Sie mit JA antworten, wird der Gegenstand gelöscht. Haben Sie erst einmal einen Gegenstand ausrangiert, so können Sie diesen nicht mehr benutzen. Versichern Sie sich also, daß Sie keine Gegenstände löschen, die für die Erfüllung Ihrer Mission wichtig sind.

ESSEN

Um etwas zu essen oder zu trinken, wiederholen Sie den oben beschriebenen Vorgang. Ist ein Gegenstand nicht eßbar (wie z.B. eine Axt), erscheint eine entsprechende Nachricht. Wenn es jedoch eßbar ist, werden die Bonuse Ihren Statistiken beigefügt und der Gegenstand von der Liste gelöscht.

GEBEN

Um einen Gegenstand zu geben, folgen Sie dem selben Verfahren, wie unter BENUTZEN beschrieben wurde.

MAGIE BENUTZEN

Wenn Sie versuchen, außerhalb eines Kampfes einen Zauber vom Gegenstandsbildschirm zu benutzen, der nur im Kampf verwendet werden darf, erscheint eine Nachricht, daß dies nicht möglich ist. Benutzen Sie ' normale' Magie, um einen Character zu verzaubern, wählen Sie einfach den gewnschten Zauber, klicken Sie auf ' MAGIE BENUTZEN' und dann auf den Character, den Sie verzaubern möchten.

Handelt es sich bei dem Zauber um Magie, mit der Sie ein Hindernis umgehen oder ein Rätsel lösen, kehren Sie zurück zum Spiel und der Zauber wurde durchgeführt.

SPIEL SICHERN / LADEN

Um das Spiel sichern zu können, benötigen Sie zuerst eine leere, formatierte Diskette. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen, legen Sie diese Diskette in das Laufwerk und klicken Sie auf OK. Sie werden nicht aufgefordert, einen Dateinamen einzugeben, und wenn die Diskette schon vorher zum Sichern eines Spiels benutzt wurde, wird das zuvor gesicherte Spiel gelöscht. Möchten Sie jedoch mehrere Spiele sichern, müssen Sie für jedes eine andere Diskette benutzen. Um das Spiel zu laden, klicken Sie auf das Icon und befolgen Sie die Anweisunel zu laden, klicken Sie auf das Icon und befolgen Sie die Anweisungen. Das Spiel wird daraufhin auf den gesicherten Spielstand zurückgebracht.

HINWEIS: Sie können ein Spiel nur von Ihrem Schiff aus (d.h. der Weltkarte) sichern/laden.

TEXT-STATISTIKEN

Hier werden die Attribute des Characters in Textform aufgeführt. Darunter sind die folgenden Attribute:

1. Level .... Der momentane Level des Characters (max. 8)
2. Hlt........ Momentane Gesundheit/Maximale Gesundheit
3. Str........ Stärke (max. 99)
4. Dex ...... Geschicklichkeit (max. 99)
5. Lk .... Glück (max. 99)
6. Rl .... Runenkenntnisse (max. 99)
7. Xp .... Momentane Erfahrungspunkte des Characters.

Drücken Sie den linken Mausknopf, um zum Gegenstands-Display zurückzukehren.

STATISTIKEN

Hier werden die Statistiken des Characters (ausgenommen der Erfahrung und dem Level) in Form von Leisten dargestellt.

Die Beschreibungen sind wie oben. Wenn die Gesundheitssanzeige auf maximaler Höhe steht, bedeutet das, daß der Gesundheitsstand des Characters das momentan mögliche Maximum erreicht hat und NICHT, daß er auf 99 steht.

Drücken Sie den linken Mausknopf, um zum Gegenstands-Display zurckzukehren.

ABBRECHEN

Mit diesem Befehl kehren Sie zur Weltkarte oder zum Spiel zurück, je nach dem, wo Sie sich befinden, wenn Sie den Gegenstandsbildschirm abrufen.

Der Kampfbildschirm



Wenn der Kampf beginnt, d.h. wenn Sie sich in Reichweite der zahlreichen Wachtposten begeben, erscheint ein Bildschirm, der Ihren Gegner und Informationen über ihn (seine Gesundheit, Strke usw.), die Personen Ihrer Gruppe, deren Gesundheit sowie die Waffen, die sie bei sich tragen, aufführt.

GESUNDHEIT

Die Gesundheit Ihres Gegners wird durch eine 'Blutleiste' auf der rechten Seite seines Bildes dargestellt. Die Gesundheit der Personen in Ihrer Gruppe wird über deren Namen angezeigt. Wenn die Anzeige der Leiste ganz abgesunken ist, dann ist diese Person tot. Stirbt Ihr Gegner, so ist der Kampf beendet und Sie können nach den Schätzen suchen. Wird jedoch einer Ihrer Gruppe getötet, erscheint seine Tafel schattiert und er kann erst dann wieder am Spiel teilnehmen, wenn er wiederbelebt wurde. Der Kampf fährt solange fort, bis entweder Ihr Gegner oder alle Personen Ihrer Gruppe getötet wurden oder die Flucht ergriffen haben.

GEGENSTÄNDE / WAFFEN

Die Tafel in der Mitte zeigt die Waffen und Zauber an, die dem momentan gewhlten Character zur Verfgung stehen. Die Haupt-Namen-Tafel über den Gegenständen führt den Namen des momentan gewhlten Characters auf. Jeder Character kann seine Fäuste benutzen. Jegliche Schwerter, Äxte und Dolche erscheinen dann mit dem entsprechenden Icon. Jegliche Zauber, die der Character zwar bei sich trägt doch nicht selbst benutzen kann oder die noch nicht entziffert wurden, erscheinen aufgrund dessen nicht auf diesem Display. Um zu sehen, ob der Character weitere Gegenstände außer denen auf dem Display gezeigten bei sich trägt, klicken Sie auf den Pfeil neben der Haupt-Namen-Tafel. Um einen anderen Character zu whlen, müssen Sie auf seine Namen-/Gesundheitstafel klicken. Auf der Tafel in der Mitte erscheinen dann seine Gegenstände wie oben.

KÄMPFEN

Ihr Gegner wird Sie mit seinem Tempo angreifen. Hat der Kampf also begonnen, stehen Ihnen vier Optionen zur Verfügung:

1. RENNEN Klicken Sie auf dieses Icon, um zu versuchen, wegzurennen. Ihnen wird es nicht immer möglich sein, Ihren Gegnern davonzulaufen, wobei es auf Ihre Attribute im Vergleich zu denen Ihrer Gegner ankommt.

2. VERTEIDIGEN Hat der Gegner seinen Angriff gegen Sie gestartet, bleibt Ihnen eine bestimmte Zeit, ihn abzublocken (die Zeit hängt von der Stärke Ihres Gegners ab). Wenn Sie auf das Verteidigungs-Icon schnell genug klicken, werden Sie in der Lage sein, den Angriff

Ihres Gegners erfolgreich abzuwehren. Je stärker Ihre Gegner werden, umso schneller müssen Sie das Verteidigungs-Icon anklicken, um sich erfolgreich verteidigen zu können.

3. ANGRIFF

Um den Gegner mit Ihren Fusten oder einer Waffe anzugreifen, müssen Sie die Waffe anklicken, die Sie benutzen möchten, und dann das Angriffs-Icon. Wenn Sie Ihren Angriff jedoch etwas vorsichtiger planen, werden Sie eine größere Chance haben, Ihren Gegner zu treffen. Dies tun Sie, indem Sie auf das Angriffs-Icon klicken während Ihr Gegner seinen Angriff gegen Sie startet. In der Anfangsphase seines Angriffes wird er ungeschützt sein. Wenn Sie Ihn also während der Angriffsphase angreifen, werden Sie ihn mit Sicherheit treffen.

4. MAGIE

Um einen Zauber anzuwenden, klicken Sie auf den Zauber, den Sie benutzen möchten und dann auf das Magie-Icon. Handelt es sich dabei um einen Angriffszauber, trifft dieser Zauber den Gegner auf dieselbe Weise, wie eine Waffe. Handelt es sich jedoch um einen Verteidigungszauber - wie z.B. die 'Stromwand', durch die Sie eine Weile unverwundbar sind - erscheint ein Icon im Kasten ber Ihrer Energie-Leiste, welches anzeigt, daß der Zauber ausgeführt wurde. Obwohl Sie während des Kampfes weiterhin getroffen werden, verlieren Sie keine Energie, während der Zauber aktiv ist. Hat die Wirkung des Zaubers nachgelassen, fährt der Kampf wie üblich fort. Wenn Sie ein Gruppenmitglied verzaubern möchten, müssen Sie zuerst auf das Magie-Icon und dann auf die Tafel des zu verzaubernden Characters klicken. Ein Beispiel eines solchen Zaubers ist 'Energieergänzung (1)'.

TOD

Kommt Ihre gesamte Gruppe bei einem Kampf ums Leben, dann ist das Spiel zu Ende. Besiegen Sie jedoch Ihren Gegner, können Sie nun seinen Körper nach Schätzen untersuchen, wobei eine Nachricht über jeden gefundenen Gegenstand erscheint. Sie haben dann die Möglichkeit, diesen zu nehmen oder zurückzulassen und können dann zum Hauptspiel zurückkehren.

Benutzung von Magie

Die magischen Fhigkeiten eines Characters sind von seiner RUNENKENNTNIS-Bewertung (0 - 99) abhängig, wobei Sie mit einem Wert von 0 keine magischen Fähigkeiten besitzen und 99 das Maximum darstellt. Jeder Character kann diesen Wert mit besonderen Tränken, Aufstieg zu einen höheren Level usw. erhöhen. für jede Art von Magie wird eine bestimmte Runenkenntnis benötigt, mit der ein Character einen Zauber entziffern und benutzen kann. Um den Zauber ' Falle aufdecken' z.B. entziffern und anwenden zu können, benötigt ein Character einen Runenkenntnis-Wert von 10. Verfügt der Character jedoch über einen niedrigeren Runenkenntnis-Wert, erscheinen nur die Runen. Ist seine Runenkenntnis ausreichend, wird die Schriftrolle übersetzt und er kann nun den Zauber benutzen, wobei dieser auch nach der Übersetzung der Schriftrolle nur von einer Person mit der benötigten Runenkenntnis angewandt werden kann.

Es gibt drei Magie-Kategorien:

1. Nur Kampf - kann nur während eines Kampfes verwendet werden.

2. Nur Räume - (über den ' Bildschirm der Gegenstände') - kann nur innerhalb von Räumen benutzt werden, d.h. ' Falle entschärfen' usw.

3. In BEIDEN oben aufgeführten Fällen anwendbar - z.B. ' Energieergänzung (1)' , die die Kraft eines Characters wiederherstellt.

Truhenfallen

Während des Spiels werden Sie auf mehrere Truhen stoßen. Diese Truhen enthalten manchmal nützliche Gegenstände wie z.B Gold oder Schriftrollen, doch kann es sich dabei auch um eine Falle handeln.

Wenn Sie sich der Truhe nähern, werden Sie gefragt, ob Sie diese öffnen möchten. Wählen Sie ' Ja', werden Sie gefragt, ob Sie einen ' Falle entschärfen'-Zauber benutzen möchten. Wenn Sie über ausreichende RUNENKENNTNISSE und einen ' Falle entschärfen'-Zauber verfügen, können Sie diesen Zauber dazu benutzen, jegliche Fallen der Truhe zu entschärfen. Verfügen Sie jedoch nicht über eine ausreichende RUNENKENNTNIS oder einen ' Falle entschärfen'-Zauber, so werden Sie davon unterrichtet. Befand sich in dieser Truhe keine Falle, so haben Sie den Zauber ' Falle entscharfen' verschwendet.

Wenn Sie eine Truhe mit einer Falle öffnen, die nicht entschärft wurde, schnappt die Falle zu und die Truhe öffnet sich.

Steuerungen

Sie benötigen sowohl einen an Ihren Computer geschlossenen Joystick als auch eine Maus (mit Ausnahme der PC-Version).

Wir empfehlen, daß Sie für alle Steuerungen im Hauptspiel mit Ausnahme der Steuerung von HEIMDALL die Maus benutzen.

Steuerungen beim Axtwerfen

Benutzen Sie den Joystick, um den Cursor über den Bildschirm zu bewegen. Drücken Sie den Feuerknopf, um die Axt zu werfen.

Steuerungen bei der Schweinejagd

Steuern Sie alle Ihre Bewegungen mit dem Joystick. Wenn Sie der Meinung sind, daß Sie das Schwein greifen können, drücken Sie den Feuerknopf des Joysticks. Ihr Character strzt sich daraufhin auf das Schwein.

Steuerungen beim Bootkampf

Benutzen Sie den Joystick, um Heimdall in die Richtung zu wenden, in die er sich bewegen oder schlagen soll. Steht ein Wachtposten genau vor ihm, wird er ihn mit dem Schwert schlagen, wenn Sie den Feuerknopf drücken. Drücken Sie jedoch den Feuerknopf wenn kein Wachtposten vor ihm steht, so springt er in die Richtung, in die er schaut. Seien Sie also vorsichtig, denn es kann passieren, daß Ihr Character über Bord springt, wenn er in die falsche Richtung schaut!

Steuerungen auf dem Character-Wahlbildschirm

Um von den zur Verfügung stehenden Characters zu wählen, ziehen Sie den Zeiger mit der Maus über das graue Pfeil-Icon und drücken den linken Mausknopf. Die zur Verfügung stehenden Characters erscheinen zusammen mit ihren Namen rechts neben diesen Pfeilen. Im Kasten unter Ihnen wird angezeigt, wieviel Crewmitglieder Sie noch wählen müssen, um die benötigte Zahl von sechs Personen zu erreichen. Die Kästen am unteren Bildschirmrand führen die Statistiken der momentan gewählten Characters auf. Wenn Sie das sechste Mitglied Ihrer Crew gewählt haben, wird der nchste Teil des Spiels automatisch geladen.



Kartenbildschirm-Steuerungen

Alle Bewegungen auf dem Kartenbildschirm werden mit der Maus gesteuert. Um von einer Insel auf die nchste zu reisen, ziehen Sie den Zeiger über das Boot-Icon auf der rechten Seite des Bildschirms und drücken den linken Mausknopf. Haben Sie das Boot-Icon erst einmal angeklickt, werden Sie aufgefordert, die Insel anzugeben, zu der Sie segeln möchten. Ziehen Sie den Zeiger über die gewünschte Insel, und drücken Sie dann den linken Mausknopf. Wenn die Fahrt einer Insel länger dauert, als die Vorräte auf Ihrem Boot ausreichen, sinkt Ihr Energie-Level während der Reise. Sie werden erst erfahren, wieviel Energie Sie verloren haben, wenn Sie an Ihrem Ziel angekommen sind. Wenn sich unter Ihrer Crew ein Navigationsoffizier befindet, wird er Sie warnen, wenn die Wahrscheinlichkeit besteht, daß Sie während des Reise Energie verlieren werden. Einige Inseln sind einfach zu weit entfernt, und wenn Sie eine dieser anklicken, wird Ihnen mitgeteilt, daß es unmöglich ist, dort hinzusegeln. Beim Verlassen einer Insel erscheint ein Icon in Form eines Wikingerhelms, der anzeigt, daß Sie dort schon gewesen sind.

Steuerungen des Gegenstandsbildschirms

Alle Bewegungen auf diesem Bildschirm werden mit der Maus gesteuert. Um eine Option zu wählen, ziehen Sie den Zeiger über das gewünschte Icon und drücken dann den linken Mausknopf. Siehe Abschnitt "DER GEGENSTANDSBILDSCHIRM" für weitere Einzelheiten über die Optionen auf diesem Bildschirm.

Die Steuerungen des Hauptspiels

Neben der Steuerung von Heimdall können Sie auch zu jeder Zeit einen der fünf Characters Ihrer Crew steuern, indem Sie diesen wählen.

Befinden Sie sich erst einmal im Hauptspiel, steuern Sie alle Bewegungen der Characters mit dem Joystick. Einige der Tastaturtasten werden ebenfalls benutzt:

F1
F2 - Den Character wählen, den Sie steuern möchten.
F3

M - Sound FX Ein/Aus.

Q - Abbrechen.

I - Zum Gegenstandsbildschirm übergehen.

P - Pause Ein/Aus.

F - Schaltet Geräusch von Schritten ein/aus

Kampfbildschirm-Steuerungen

Wurde der Kampf eingeleitet, gehen Sie direkt zum Kampfbildschirm über, wobei die Bewegung des Schwert-Icons mit der Maus gesteuert wird. Für weitere Informationen über diesen Abschnitt siehe unter "Der Kampfbildschirm".

Ladenbildschirm-Steuerungen

Auf jedem Level befindet sich auf einer der Inseln ein Laden. Sie finden diesen Laden, indem Sie eine bestimmte Hütte in einem der Dörfer betreten. Stehen Sie erst einmal im Laden, erscheint ein Bildschirm mit Ihrem momentan gewählten Character in der oberen linken Ecke. Sie können den Character auswechseln, indem Sie auf die Links- und Rechtspfeile unter dem Namen des Characters klicken. Im Kasten darunter befindet sich eine Liste von Gegenständen, die der Character bei sich trgt. Und unter diesem erscheint ein Kasten, der anzeigt, über wieviel Gold der Character verfgt und letztendlich ein weiterer Kasten, der die zur Verfügung stehenden Optionen aufführt:

KAUFEN - um einen Gegenstand aus dem Laden zu kaufen, klicken Sie auf den gewünschten Gegenstand auf der Liste in der Mitte des Hauptbildschirms und dann auf das KAUFEN-Icon.

VERKAUFEN - Um einen Gegenstand, den Sie bei sich tragen, an den Ladeninhaber zu verkaufen, klicken Sie auf den gewünschten Gegenstand Ihrer Liste und dann auf das VERKAUFEN-Icon. Der gewählte Gegenstand wird daraufhin von Ihrer Liste gelöscht.

UNTERSUCHEN - Wenn Sie einen Gegenstand auf der Liste in der Mitte des Bildschirms anklicken und dann auf das UNTERSUCHEN-Icon, erscheint eine kurze Beschreibung dieses Gegenstandes.

GOLD ZUSAMMENLEGEN - Das Gold, welches die Gruppe mit auf die Insel nimmt, kann zusammengelegt und dem momentan gewählten Character gegeben werden, indem Sie das POOL GOLD-Icon anklicken.

ABBRECHEN - Um den Laden zu verlassen, klicken Sie das ABBRECHEN-Icon an.



Mitarbeiter

Produziert von	-	Jeremy Heath-Smith
Spiel-Design	-	"The 8th. Day" - Jerr O' Carroll Ged Keaveney
Kodierung		
Commodore Amiga & Atari ST	-	Ged Keaveney
IBM PC	-	Dave Pridmore Alex Davis
Zustzliche Kodierung	-	Dan Scott
Grafiken	-	Jerr O' Carroll
Musik & Sound FX	-	Martin Iveson
Handbuch	-	Kevin Norburn Mark Price Ged Keaveney
Handbuch-Illustrationen	-	Jerr O' Carroll
Spielprfung	-	Darren Price Bob Chruchill Mark Price

Besonderen Dank an Paul "Bull" Bolger, Sharon Hartley, Spencer Cheung, Richard Hirst, James Brook, Jerr' s zwei Schwestern und ihre Partner.









HEIMDALL ©'91



Tradewinds House 69/71A Ashbourne Road Derby DE3 3FS Telephone: (0332) 297797 Facsimile: (0332) 381511